



SYMPHOGEAR XV

ILLUSTRATIONS	B007
ILLOS IRATIONS.	
ORIGINAL CHARACTER DESIGN	
Alca-NOISE • MECHANICS • PROPS	
OP STORYBOARO	P.270













月刊 アニメディア 2019年8月日 作品 今数学



SYMPHOGEAR XV



月刊ニュータイプ 2019年8月号 作賞:本裏祝報





















担任的セシンフォギアAZ Blu-ray DVD 品質的用・ゲーマーズ 作用・少問目













色グッス

SYMPHOGEAR XV













SYMPHOGEAR

027





SYMPHOGEA

.







LLUSTRATIONS III II III II





ISTRATIONS MEMBERS

































288 5×2847/0×32-64/29/2-1/44



※右腕のみ特殊パーツあり



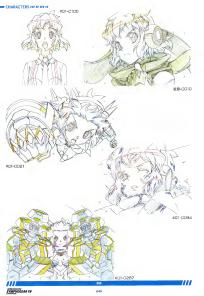




THE THE WAY AND THE WAY









CHARACTERS



RAR SHI



051





CHARACTERS



利用 シンフェナア(大臣cell)





CHARACTERS ######



新規集 アームバーチア(大日マ市) 会社連携



CYMPUNCEAR Y















報音クリス 号荷札線



SYMPHOGEAR XV

061







||||

11000-0-1000 (10000)

質賞クリス・アームドギア(イチイバルトリフレクシーユニット







羽根パーフに基本通びません アップ時、または演出指示でダブラン処理にする際は、 別セルで作業お願いします



現場エンフスキアムシテワインアーカイン 現場パーツは高木通りません アップ等。または裏田豊かでダブラン処理にする際は、 動せんで作演は最いします











※髪は発光するので影付け無しでお願いします

※エフェクトが出ます











CHARACTERS







CHARACTERS ## ## ## ギアのディティールはCBM01_101_マリア・カデンツァヴナ・イブ_シンフォギア (アガートラーム) 参参照してください。





直接地域シンフォギアXV デザインアーカイウ

羽根パーツは基本通びません アップ時、または頭出指示でダブラン処理にする形は、 好セルで作頭お載いします



(ブギア(アガートラーム)

羽供パータは基本透けません アップ時、または演出作品でぎブラシ処理にする際は、 別セルで作画お願いします



















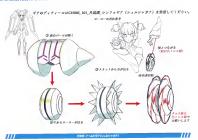


















羽板パーフは基本適けません アップ時、または演出指示でダブラン処理にする原は、 別セルで作函お願いします



月間間 エクスドライブギア(シュルシナガナ)

羽根パーアは基本透けません アップ時、または演出指示でダブラン処理にする際は、 別セルで作問お願いします



SYMPHOGEAR XV

085

を思想シンフォモアXY デザインアー)



州田県 エクストライプアームドギア(シコルシャガナ)



.

E-XV











MAR TRILIN



SYMPHOGEAR XV













SYMPHOGEAR XV







保い表 エクストライフキア(イカリマウォージもの)





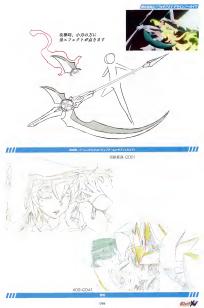




有例パーフは基本通けません デップ時、まなは原用形式 豪髪は発光するので影付け無しでお願いします 別さかで再回お願います。



SYMPHOGEAR XV





②有限は小利用は本 ジャンアの重要的を作って、



SYMPHOGEAR XV









Account to the second flag



豊富クリス&マリア・カテンファヴァ・イブ、大型有利性エネルギー共務合体表

CHARACTERS #######



September 17 states of the production of the pro

103

SYMPHOGEAR XV





小田内容泉 老用知識



SYMPHOGEAR XV



CHARACTERS #######

























9>20#









ヴァネッサ本体はCH101_001_ヴァネッサを参照してください。







////











////

CHARACTERS ### ##



















※押さこのぐらい)

※押さこのぐらい

※押さこのぐらい

※押さこのぐらい

※押さこのぐらい

※アクス・機関係の心を構立なくなります!

ミラアルク本体はCH102_001_ミラアルクを参照してください。 巻き付いた方の羽根は、 育中より外れます 羽根が手足に 書き付いて強化 #10以降、背中の羽が展開したままでも 四肢同時に強化が可能になります





BRO-SIGNESSONS SERVICES CONTROL OF THE SERVICES CONTRO



SYMPHOGEAR XV

...

液中倒しやすいように原質時に ある程度ディティールを超くようお願いします。

な必然信シンフェモアスV デザインアーカイク





- spending a r



の羽根の上に ついてます





CHARACTERS III II III II



133













HIGHES - THE PAY PROSPERO



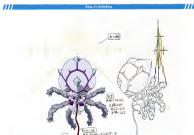
※引きサイズは色トレス線 (一木線) で血管を作用して下さい。 クの作画サイズから血管内が使れる様、二直線で作画お願いします





CHARACTERS







CHARACTES HITH H



OCENTAL TO A STATE OF THE STATE

IIII

無輪から 光束の刀無か 出ます

SYMPHOGEAR XV 143

_____////











////

CHARACTERS ########





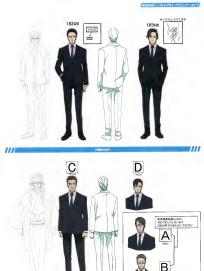
SYMPHOGEAR XV



CHARACTERS ### #####



研究角色







加州の東京省と代替援制



SYMPHOGEAR XV

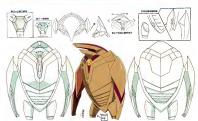
101

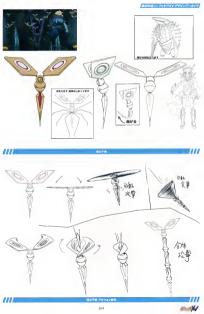
ベンフェギアXV デザインアーカイブ





CHARACTERS on at an ar 破損部分の参考

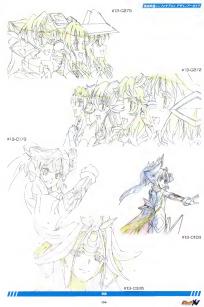




















""













我服がいれるなん





165

////













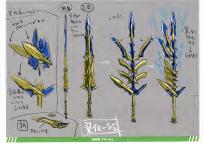


169







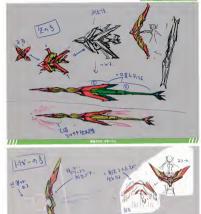


- 英の到の上接など、多事のよの前等がといない。 であった成式だとなったかないのでまった様々かかった。

GANGERIA KAMPANAN LIMBERA MANANTAN LAMBAN KAMPAN MANANTAN MANANTAN LAMBAN MANANTAN MANANTAN



Ban 14-92 12

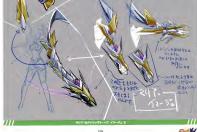




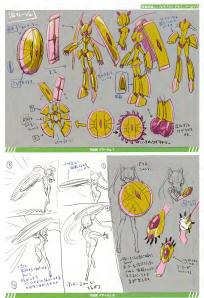
ORIGINAL CHARACTER DESIGNS *** ** *** *** かが修復の矢 · 402×945- 阿はし 本件を図り MX242





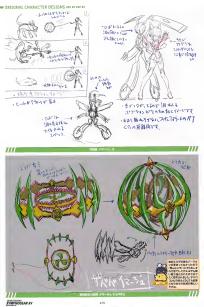


■ DRIGINAL CHARACTER DESIGNS ## ## ##



178

XI























ORIGINAL CHARACTER DESIGNS *** ** *** ***

















ORIGINAL CHARACTER DESIGNS *** ** *** **





果な必要にしようととも決に ンと一を振いてきたりカレー シピール研いてきたりカレーラ どん食へるのに白い間着てき ちゃうみたいな雑念さのイメー ジなお味ちゃんです。









|||| 857162 \$4'\$ 06-9







////







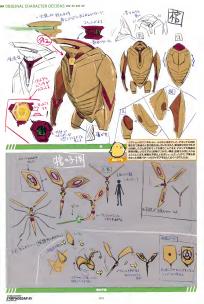




















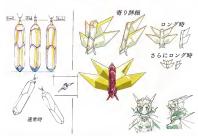












MARKET THE STREET WAS A STREET





F-XV























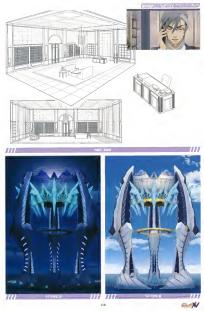






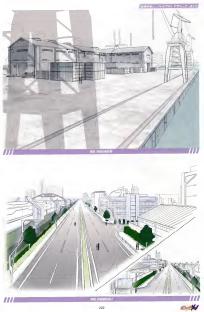
IMAGE BOARDS *** ** *** **





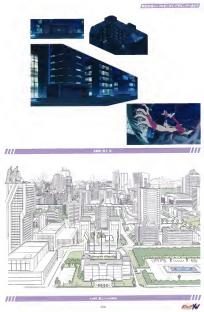




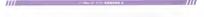


MAGE BOARDS IN WINS



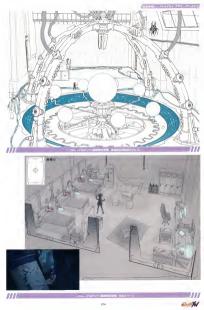








SYMPHOGEAR XV



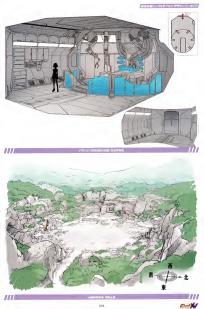
■ IMAGE BOARDS *** ** *** ***









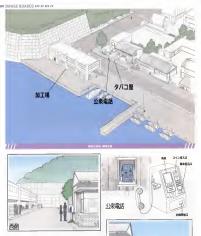








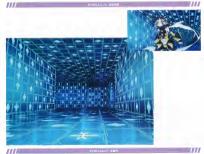






SYMPHOGEAR XV

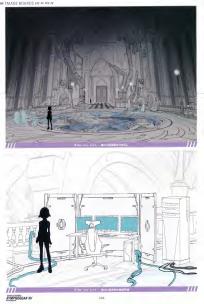


















■ IMAGE BOARDS *** ** *** ***











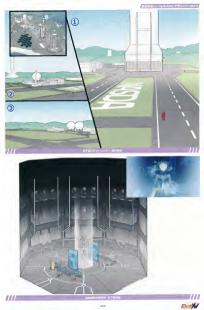


















ANTENNICAÇORRANDES COCAS



244

EN XV







SYMPHOGEAR XV





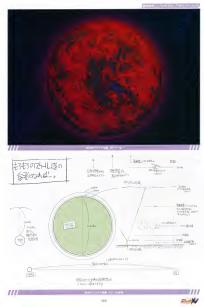






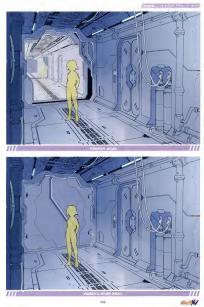






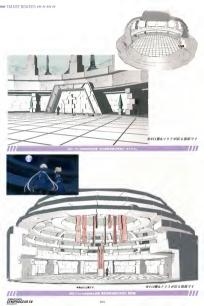


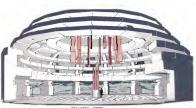




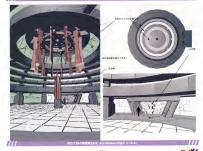








PROJUNETY, (RESS.)





SYMPHOGEAR XV







IMAGE BOARDS ### ## ###







||||| ||||









16/



上松龍原(原作・音楽プロデューサー) |子町史(原作・シリース構成

の語に向けて意識した

ったが、あらためて振り返ったとき、どんなことが思い出さ 「戦級地域シンフォギアXV」でシリーズが完成

おもちゃ箱の中身をぶちまけるターンだったのが『AXZ』 うなものです。シリーズのクライマックスに向かうため、一座 AXZJと「XV」を同時に発表したことも、決意表明の 金子 まず、「シンフォギア」を終わらせることにこだわっ

指まえて、それを自分なりのやり方で見過けたいという気は いた立場で行こう」と決めたことで、見えてくるものは多かい て、「XV」の音楽も振り切れたと思います。特に今日は二歩日 ほど「じゃあ、しっかり終わらせましょう」という意識にな

やがて顕信へと遊化する

は上松さんのメッセージだと感じましたね。コンテを指され 小野 (ありがとつ/さよなら)(Xtrome V-bes たくさん候補はあったんですより英語にしてみたり、ボ

もがいているとかに、転倒から「こうしようよ」という数3656

ですよね。含子さんにも「いいじゃないですか」と確認しても

金子 音楽に関して言えば、当私から「AXZ」はチャレン の特の感じが結構好きだったんですよね、誰がアクロパラと 「せめて拍は合わせてください」と称られて(笑)。でも僕はこ 全然ぶった切ってしまって、編集を上担さんにお任せしたら 『XV』で確立された感じはしますね。それこそ初期は他を 小野 どうでしょうね、田野を囲ねてきた部分はありますが

11111

ジャブルなばみを積極的に導入し、その上で「XV」は円を終 上程 ・・・・という間をしたはすなのに、主理のロー・・ならめ いて責相に戻ってくる・・・第一覧のころのニコアンスを大震

まるぞー」っていつものが選ばれるんですよ(質)。

で聞きました。セライントロからして、これまでと印象が強 ★子 今回は監督の中にある「シンフォギア」らしきに引っ張っ きに、不思議と妹の中が阻断化されていくんです。形と妹とち ◆野 常は7人曲が衝撃的でしたね。コンテを摘いていると もよかったです。これもバシンフォモア」の他の深さかなど、経過 上報・スローでパンパンパン・・・って始まりますけど、用らか 少数 イメージしていた方向性と、まったく適う密が来たの ある程度の連行的は受け上のてくれるんです。 上おさんはずっと「あの患どうかな、士

対に大丈夫だと確信しました。できることならファンのみな たのですが、正面品牌は使いにも比解は分からなかった。でも 安がっていましたね。「それでOKだよ」という人が必要だっ 現が込められているから、これで正解なんだ」と思えて、納 そうした権み重ねがあり、「AXZ」は音楽となじみが 初期のこれ(共産隊は)みんな比較が分からなくても

金子 ファンのみなさんは、色々なネタを思子が仕込んでい

から出てくるものです(第)"自分はコンテの経路で知ること

るように思っているかもしれません。でも多くのネタは現場

いうのはNGかと思うんです。作品のセンス、らしさから気わ (別)数八月日は だから僕も無く何なんでする(苦) でもただダス・コテ もうコンテチェックの意味がないぐらい。知らないもの 「やりたい」と言っていただくこともありますが、なかなか頼 できることなんですよ。「シンフォギア」を見て、他の根地でも それも「シンフォギア」のチームが確立されているから

えばスペースシャトルを巴投げしてみたりね。質がノイズを がコンテを切っても、作画マンがここんな感じにしちゃいまし 難っているのに、なぜか調がパレーボールのレシーブの構えで Jつと他などを出来けるは(R)*

小野 アクションシーンもただ回る、加るだけじゃなく、たん

通は「歌にかけちゃダメですー」って扱られますからっ **施発音もかけてもいい、なんて作品は他にないですよ(美)。** に当むちを思じていまして、アンフォギア」のような作品を じアニメと音楽の間に記録ができてしまったのかと「僕はそこ りしてきる」ということが発来りだったらしいのですが、そ りません そもぞもアニメの前件は「サウンドトラックをお信 上数 アニメの回道に音楽家がいることは、通知ほとんどを 当が密境に近い場所にいてくれるのは、この作品の心臓いと

いったいという倒動力のひとつになったと思います

数を編集してもいい、数の上にセリクをかけてもいい

倉子 「これを思いついたのはだれだ!?」つてなるんです

Sec.



ではなく、高楽曲が両関手を加えて調整していくという思い 人 ア人の歯は歯を関けてみないとれかりませんが(表)、 せめて二柏単位で」という形に落ち着いて、形が決まってきた

んなところだと思いますかり

いい大人が趣首並べて、パカなことを本気で取り組ん

かなり良くなって、「×>」はさらに積み上げがありましたね

に地けこむような創作っぱい音楽になるんですよっ監督は前



小野 まぁアクションは水ものですからね"やってみないとも

も多いですし、フィルムになってから知ることもあるんです

だったということもあります。なにより、エルフナインとモ

こまない方がいいと思うようになりました。あまり細かくん 食子 たしかにシリーズを重ねることに、あまり組かくまま こともあり正するの投除で考えることも多いですからね。 リオのほかに収もありますし、歌がシナリオの代わりになる からない部分はありますから「シンフォギア」の場合はシェ

秘管から「もつちょっと詳しく書いてください!」と悲られた てしまう。でもこことは水子な難いで」という感じで言いたら ナリオ前で決めてしまっと、現場前で自由に動かせなくない

小野 たとえば、「GX」から技の打ち合わせも知めました てこの形質はJって思うんですよ があるんです。絵にしても前にしてもそうですが、「なんだろ がある訳じゃないのに、なぜか共通の「シンフォギア」らしき 上橋 不思議ですね。ロシンフォギア(らしさつて前径なもの ことの他の単したな(数)。

す。堂々と手採りで作って、「次は負けません―」みたいな作品 だ。そういう中でスタッフの中に統一的みたいなものが生まれ 人が作るものは進化していくものですが、あらためて なったと思いまで、「シンフォギア」、そして「XV」を総括する そしてファンのみなさんが節白がって気け入れてくれたの するんですけど、それを施正されるのではなく、伸ばすよう たうえて、別のジャンルや作品にチャレングを含る言っかけに の完結という点については、物語としてもきちんと終わらせ てもらえたのは大きかった。連境スタップやプロデューサー ~とでもうれしかったし、大きな難になりました。シリーブ

思です。この思いを制に、僕は常に新しいものを追い続けて、 のみなさんにとって、旧年後もその先もいつまでも誘り合って り返ることのできる作品がたくさんありますが、個人的には もらえるような作品となったことは、自分にとって最大の絵

上輪 アニメ業界には11年経っても(あれはよかったね)と指

金字 一新しいものを作るう」なんて気持ちは二切なく、「好き の方向にもっていきたい、そんな気持ちが強くありましたね のも大きかったです。作ったからには、「シンフォギタ」を主解 でしたからね(笑)。それをやらせてもらえる環境だったという

では最後にシリーズの総裁をお願かせください

とてもありがたいことでした。これからも「シンフォギン」で た経験を述かしていきたいと思います。 音楽と編集の現化を最前緒で体験させて買ったのは

分はパッターボックスに立って、変なパッティングフォームを せてもらった」という根謝の部分が大きいかもしれません。自 金子 「やりきった」という気持ちはあります。ただ「やりきら









いや、よかったー エルファインの味を難しつつ、ただ 久野(美味)さんは豊康につまかったですね

###

未来へと飲む出す これ以上ない実施を連る

がは、とても異さました。

[20]AXZ[から[X2]まで、サテライトさんの所属という か多かったですね(笑)。逆に、キャラクターのアクションや技

リエーションがないと単調になってしまうので、毎回出し過ぎ かしらのアクションが必要になりますからね「アクションのパ でも「きっとそのまま戦りだろなる」という多感はあったので たんです。競技に1回出して終わり、という構想でした。こ 状態は、いわば「スーパー戦隊」シリーズの要後の必殺技だっ 青井 キャラクターはシンブルに、そのかわり試験を大きく く、「半アレッド」とか呼んでいたとか(美)。

20、通常アクションも推定してデザインしました。

- それも(シンフォギタ)らしいですね(数)

「シンフォギア」はキャラクターが続っている間に、ない

いままで戦うのも、必然だったのかとは思います

書井 ギアのパワーを一成集中さなら攻撃・防御特化型・一人 コミコニケーションを取りながら作業を進めることができた 形で通信で作業していましたので、スタッフのみなさんと紹介 といった細かい倒虫にも深く関わらせてもらいました。特に会 アンや前側のデザインなど、生に人間ではないもののデザイン 青井 新キャラクターよりも、新規のアームドボア(以下ボ アイディアも辿わったり、ネタがどんどんと乗せされていきま 8井 える、新たな要素が追加されたり、他のスタッフの方の

青井 そもそもエクスドライブは、周囲からもらったフォニッ

新規デザインの中でも、アマルガムは専外性のあるコンセ

換きましたが、含子さんのご意見で「養露出の少ないパージョ

すよれ、一方、アマルガムはシンプルでガラッと連つ方向性にし 吉井 ボアって扱やメカ系のイメージじゃないですか? する」というイメージなので、体を振っ千アは権力シンプル て、アクションに合わせて助かす……という形でまとまりま た一方一あらはるものを懸やしてボロボロになりながら発は

よっという意図で、「スーパー戦隊」シリーズを意図している経

まっさらな気持ちで取り組んでいます。結覧、『XV』用ヒデ は十分ありましたので、それほど連続という感覚はありませ

じませんからね。最後だから大変・・というわけではなく

要賞を専載に用意しても、意味がないシリーズという印

歴史あるシリーズの中の

資井 ノーブルレッドの三人については、金子さんから回復な まったく新しいデザインといえば、ノーブルレッドの3-

揺いて見せるという方向性は、スタッフのみなさんも描きや

(質)"アクション的にもわかりやすく、絵的にも除える形

ンスター…… フランケン 値男 ドラキュラなんです 決定りました。彼女たちのモテーフは、「怪物くん」のお何のど

者たちに加えて、キャロルやサンジェルマンなど、進去のキー 資料 ただカラーに関しては核対を産ねました。「XV」は点

で、3人が一つの知識という形でまとめられたのはよかったと 難しかったですね。ただ你という共通のカラーを入れること 西井 ヴァネッサについてはほが分割して色々な武器が出る ラクターも総登場するので、カラーはどうしても権み分けが 信々のキャラクターについてお願かせください

横走見が分かれましたね"別の色は褐色という設定があった 念身にパーテーションのラインを入れました。会に関してはは づという設定なんです。それはスオーラが体から据え上がる フォニックゲインで発動する、肉を削って剥りすエクスドラ クグインで発動するモードでした。一方、中国は装者たら目標

をベースとして、各キャラクターを象徴する試器については いう含子(粉史)さんの設定があり、特に質に関しては「巨大な

最後の形章にして一番シンプルなデザイン、というコンセ

うなデザインというオーダーだったのですが、これは撮影さ

メの表現としてはとても難しいんです。他えず動かすわけにも

いきませんから、藤木(さとる)さんはかなり方向性を横楽さ

青井 特に「燃え上があるうな製」という設定については、ア グラデーションやエフェクトが導りだくさんでしたね

1111

サインは意見動さんって悪じだよね!」と語り上がったのです でおき、アサインは悪化から対抗でした。行ち合わせでことのこ

O配でしたが、回体に一直のアースが始まったー」という印象に

れはきたなし」と思いました(金)。以年代が先史文明期かはる 以年代でこの製型なんだ=」とリクエストがあったとき、「!. 香井 会子さんから「先見女的期の人間だから言い人っだから エンキはシリーズのイメージから考えると異質なキャル

か元程で、正にこの世界のアザインが外れていたらおかしい 、設定側のコメントを採用して納得し

があっても不思議ではないだろうと、むしるアメンナギのほう け続いだ技術で作りあげたものなので、デザイン的にも樹連 つインは意識しました。第一期のころからアメンチキは直接 **資井** 方向性としては、フィーネのラスポス彩版の景的気 に存在していたわけですが、劇中ではショメール文明の されたのでしょうかつ

マエピソードがありますよね。ことでは誰としては珍しいを しなった人のはい何を寄せていますこれはプロットの してたしれは気の話で繋が逃げ出して、お父さんに会いに ようなデザインにしよう」という意思がありました

に我々な出来事があったから、今因はこんな知のイメージ、味 いのあたりは私の中で何々な考えを繰り込んでいますね「他 私被はキャラクターごとの個性や心境を出せるので

これまではデザイン形に上枝(新原)さんの肉があり

たので、逆に一思いせの背景いほうがいい」というリクエストン とていた人です。でも結構とういことをやるキャラクターだっ 香料 ミラアルクロ油状 もっと指対形をうなイメージでは のですが、髪の食はなかなか洗沫らず、豚製という葉も理合理

えず、他体に「私屋としての技術を待たせればいい」と初り切れ ければー・こという意識が行っかにありました。それから、ロ 説のまま終うこともあったので、「動きやすいデザインにした の、の活動的がひきたしんで、私物はアクションのこんはま 報告ののでの記録を記りの2 C の記録報



レアタッチメントをつけて称うという、ちょっと変化球な新 うないことをやるよというパターンを建築して、「事かわいいカ い。別有・インナー・スカートの色の耐み合わせで、いくつから して、インテーも用かったんであるこもガイドル限ということ

今回はカストディアンも登場しましたが

いただとこメ的に表現が難しいということで、最終的に状態 へつたんです。個人でもなく、音楽も読きない新という思す。 一ルザは当初、金子さんのアイディアではオオカミそのもの イーリングに落ち載きました。 /リエーションを提出しました。単純的に「かわいいのに五 い変医気を終たせたり、ドラギコラ伯爵をイメージしたり







七のイメージに知って作業をするという流れがありましたが

たしかにそうですね"それこそ第一層のころは、金子さ

た。またライブもありますし、ゲームも続いていますし、現在地 ※さんは第一部のことを思い出していたのではないかと、 やはり最後のシリーズという点は意識されましたか? 特別に「これで最後だ」という実感はありませんでし

か。私もそうですが、景後を痛くのであれば、「最初はこのキャ

て、これはデザイナーとしてもよかったと思うところです。 「オリジナルボアを考えてみたー」というファンの方もいらし 立できたのではないでしょうか。またデザインに関しても、新 ないり」と言われることも増えて、ひとつのジャンルとして確 助の特点で「メカっぽい衣装を悪で戦う女の子」が出てくる

の作品の中に環境することなく、ひとつのジャンルとして経

子さんの中でも、それぞれのパートナー在っての現在、そして 香井 今日のライブは「質の肌を」という意味があるので、火 メージをフィードバックしているんです。本来の聞らしさ、マリ こに立つ二人、のような思いがあったんでは無いでしょう

いーこというぎじで、スタッフの変が溢れている時間です(例) スタッフの中に、シンフォギアぎが生まれていたのは確かが 香井 それこそ第一形のころは、ちょっとイロモノ的な技 の処理にしても無数のアイディアが出てくらので、本当に心

客井 そうですね"屋示していなかったのに"イメージ通り









(ロロNL-M-TEロ)に書のオリジナルギアが登録する 1日定のガラスのステージ、室中回国というイメージです。そ ですが、一その様に立ったときに包含っ居じかいこというり に加えて、コンセプト的には金子さんから前種な形式があ

ですが、この様に立ったときに合う衣装がいいということで

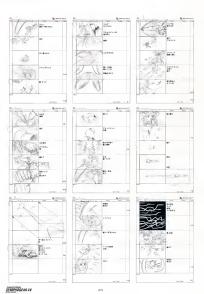
でとマリアが一緒に吹ってはいるんですが、二人を無理にそろ

青舞 スス・ゲーム中にセレナのエクスとライフが登場するの 1日はアザインの行で進めています。土台になっているのは、質

に任せる、というゲースが増えてきましたね お担いの手の内がわかってきたということでしょうだ

Boss Salitat 270

OP STORYBOARO



四級所 帰原 並す シレクター: 良野 活典 爆影返標: 志村 資 20フークス・美山 務修 特殊効果 新田 彩店 調集 清潔 山 吾 ・ション制作・ソテライト 製作: Project シ





SENKIZESSHOU SYMPHOGEAR XV

Hibiki Tachibana Gungair Tsubasa Kazanari Amenohabakiri Chris Yukine Ichaival Maria Cadenzavna Eve Airget-Lamh Shirabe Tsukuyomi Shul shagana Kirika Akatsuki Igalima Miku Kohinata Shenshoujing Elinein R. Carol Daur Da Blao